

Konzept Potato jump or burn

Merve Balçok

Kurzbeschreibung:

Bei dem Projekt handelt es sich um eine flache 2D-Umgebung mit einer einzelnen Spielfigur (**Potato**), die versucht mit Hilfe eines Sprunges, rechteckigen Hindernissen (**Feuer & Stein**) auszuweichen, die sich auf sie zu bewegen. Ziel des Spiels ist es möglichst lange zu überleben und eine hohe Punktzahl zu erreichen.

Anforderungen und Fähigkeiten der Software:

Die Spielfigur kann sich auf dem Spielfeld frei nach links und rechts sowie mit einem Sprung in einem begrenzten Rahmen nach oben bewegen. Die Figur wird über die Tastatur bewegt. Es sind Hindernisse auf dem Spielfeld mit denen man kollidieren könnte. Einige Hindernisse (**Feuer**) können die Spielfigur auch verbrennen. Die Kollision mit diesen ist der sofortige Tod (**Game over**). Weitere Hindernisse (**Stein**) ziehen nur eins von mehreren Leben ab. Daher muss man allem durch einen Sprung (**Jump**) ausweichen. Die Zahl und Geschwindigkeit der Hindernisse nehmen mit der Spieldauer zu.

Zeitplan:

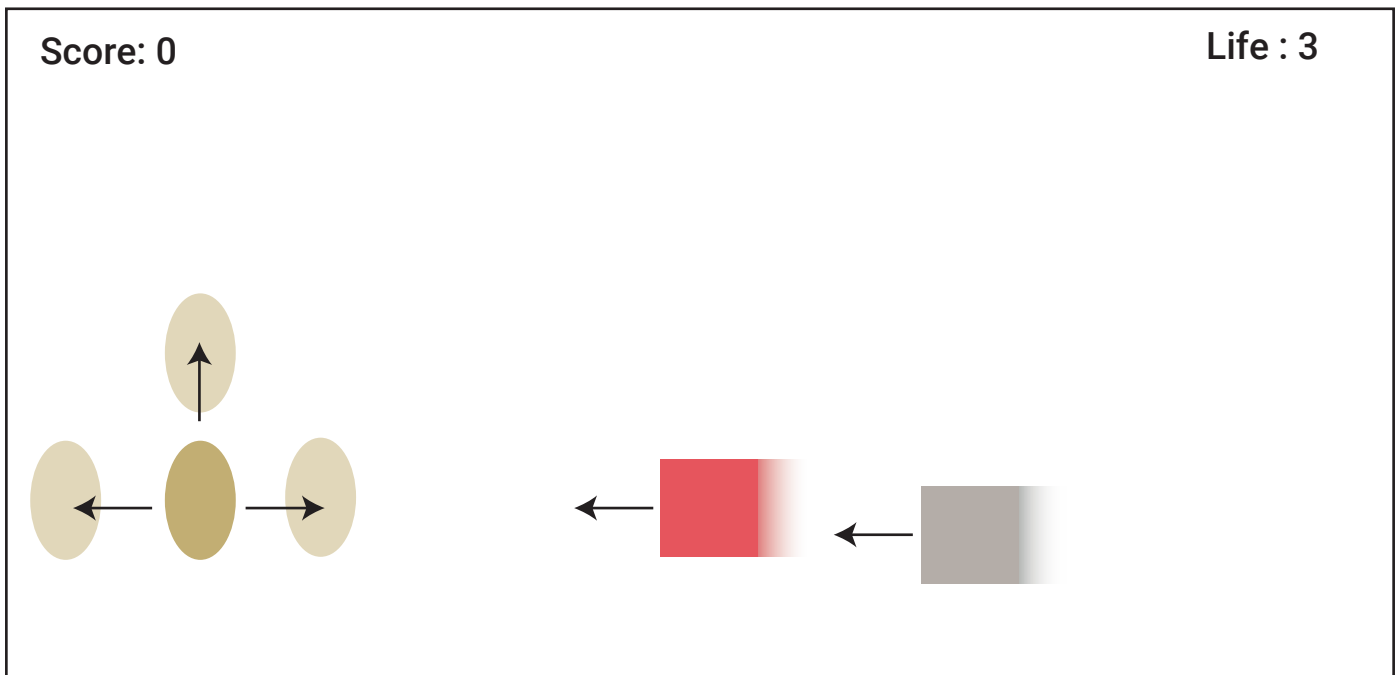
Tag 1	Canvas erstellen: Spielfeld, Hintergrund, Spielfigur, Hindernisse erstellen
Tag 2	Animation der Spielfigur und Hindernisse erstellen
Tag 3	Kollision der Figuren, zunehmende Geschwindigkeit der Hindernisse, Fehlerbehebung
Tag 4	Hinzufügen des Punktesystems, Hinzufügen des Start-Stop Buttons
Tag 5	Hinzufügen der Musik, (Extras: wie Hintergrund, Leben als Symbol) Fehlerbehebung

Ergonomisches Konzept:

Weißer Hintergrund, Rechteck in rot (**Feuer**) sowie Rechteck in grau (**Stein**) bewegen sich von rechts nach links durchs Bild mit steigender Geschwindigkeit auf die Spielfigur (**Potato**) zu.

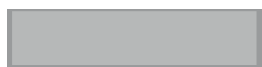
Konzept Potato jump or burn

Merve Balçok



stop

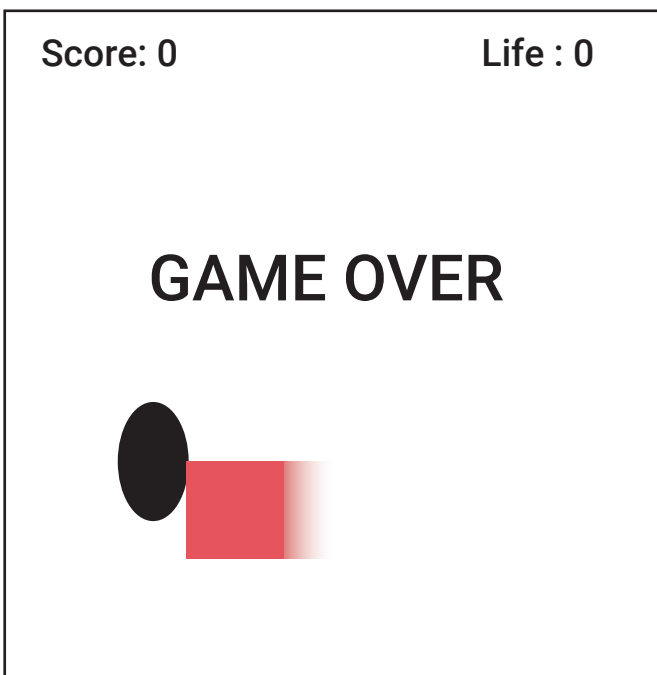
new Game



space (jump)



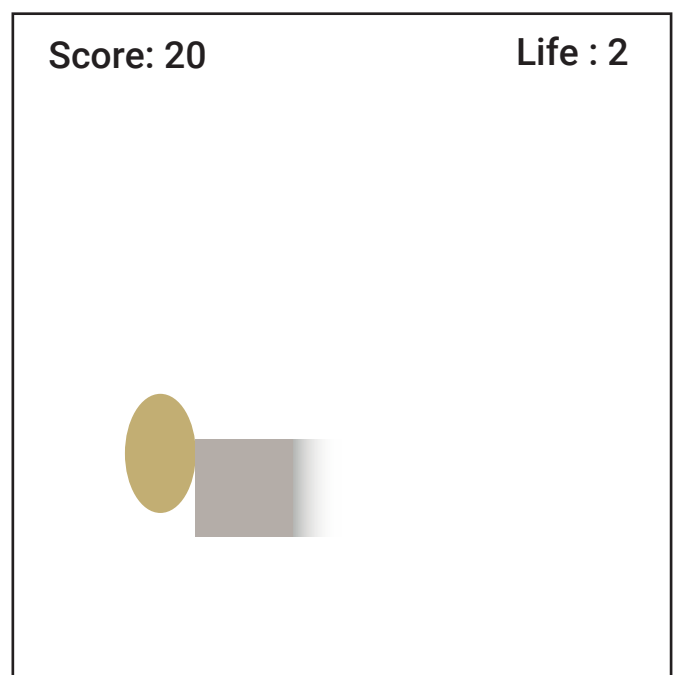
left & right



start

new Game

burn = Potato wird schwarz = Game over



collisions = - 1 Leben = Game continue